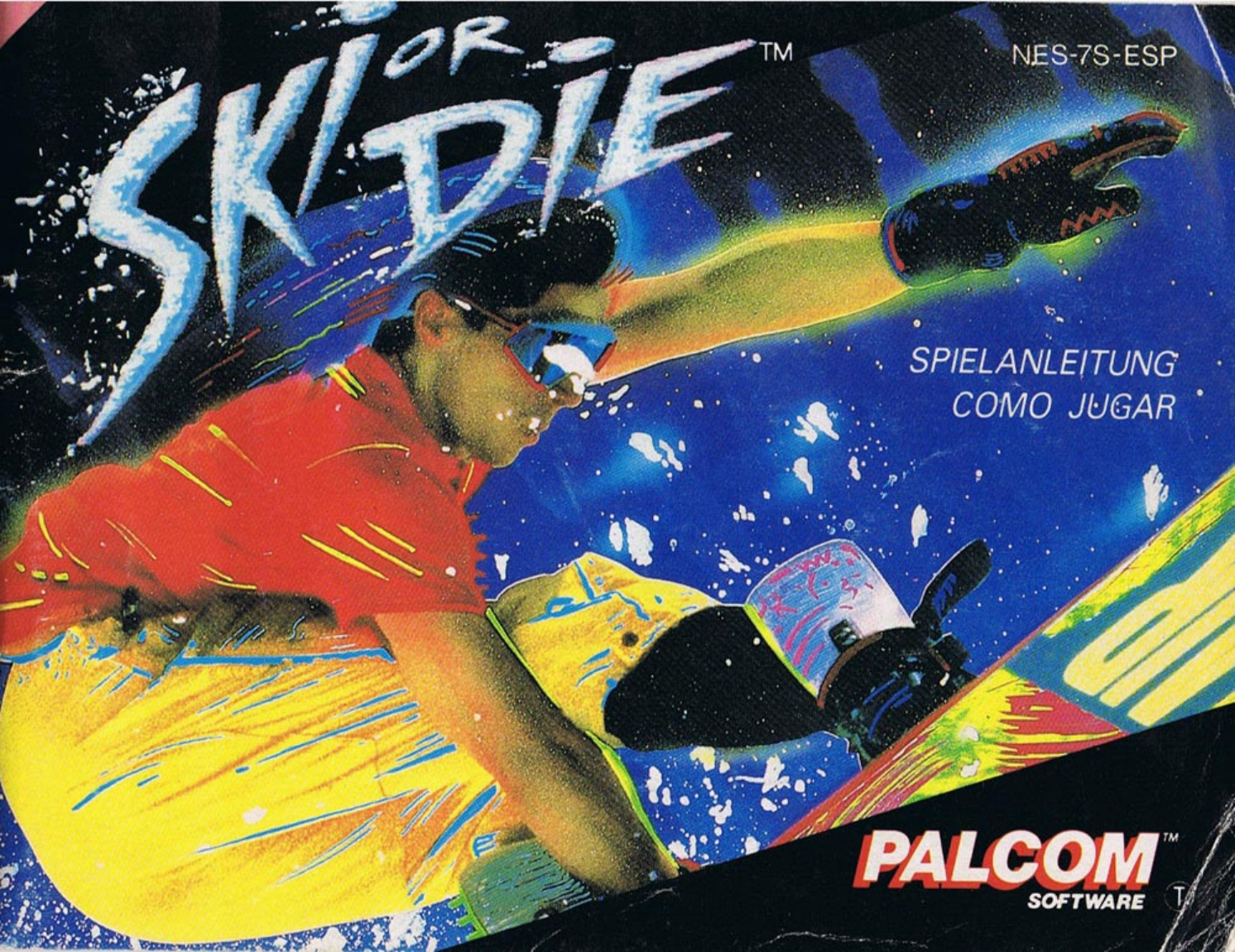

SKI OR DIE™
NES-7S-ESP
SPIELANLEITUNG
COMO JUGAR
PALCOM™
SOFTWARE

PALCOM™ SOFTWARE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

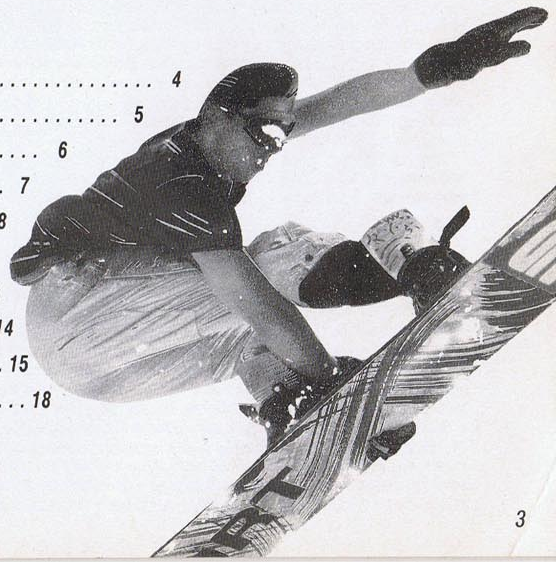
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

WILLKOMMEN IN DER WELT VON PALCOM!

Du bist nun der stolze Besitzer der echten PALCOM Version von „Ski or Die" für das Nintendo Entertainment System®.
Wir empfehlen Dir, die Anleitung gründlich durchzulesen, bevor Du die Hänge von Rodney's Wacky Winter Wunderland stürmst.

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG / WIE MAN BEGINNT 4
RODNEY'S SKI SHOP 5
SKI SHOP AUSWAHL 6
RODNEY'S WINTER WUNDERLAND 7
AUTOREIFEN-ABFAHRTSPRÜGELEI 8
HALF PIPING AUF DEM SNOWBOARD 10
LUFTAKROBATIK 12
ABFAHRTBLITZ 14
SCHNEEBALL-SCHLACHTEN 15
UMGANG MIT DEM SPIEL 18



IM WINTER WUNDERLAND HERUMSTOLZIEREN

Wieder einmal ist Rodney's matschige Skihütte für Gäste geöffnet. Aber Rod und seine ungastliche Garde weigern sich, Dich am Sub-Zero Ski-Fest teilnehmen zu lassen. Schließlich gibt es furchteinflößende Naturfreaks wie z.B. die mit Motorsägen bewaffneten Skihäschen, Punk-Rock Pinguine, und furchtlose Polarbären können es garnicht abwarten, Dir die Skistöcke unter dem Hin.... wegzuschlagen. Von der Snowboard Half Pipe bis zur Schneeballschlacht werden Dich diese arktischen Abenteuer noch dazubringen, Dir zu wünschen, Du wärest wieder in der Skihütte und könntest mit einem untersetzten Mann namens Gunther Fondue-Rezepte austauschen.

Aber die falschen Fünfziger sind nur die Hälfte Deiner Probleme. Denn da gibt es noch Twisted Lester und seine Glücks-Wurfpfeile mit denen er Dir bei der Autoreifen-Abfahrtsprügelei die Luft aus dem Schlauch lassen will. Und wenn Du cool genug bist, um Lesters Spitzen aus dem Weg zu gehen, bekommst Du die Chance die launischen Punktrichter in der Blitzabfahrt und der Luftakrobatik zu beeindrucken (Sorry, hier gibt es keinen Schweinefang-Wettbewerb).

Dann fang mal an, die Skier zu wachsen, wenn Du noch einmal das Licht des Sommers sehen willst. Denn Du kannst Dich entweder ins Buch der Weltrekorde katapultieren, hechten oder per Salto hineinkommen .... oder aber in ein Gipsbett.

WIE MAN DEN SLALOM BEGINNT

Fange erst einmal mit dem Aufwärmen an, indem Du die Start-Taste drückst sobald das Titelbild erscheint. Wenn Du Dich in Rodney's Ski Shop befindest, kannst Du entscheiden, ob Du Dich EINSCHREIBEN (= sign in), TRAINIEREN (= go practice), AM RENNEN TEILNEHMEN (= go compete) oder nur die Punktetabelle betrachten möchtest. Mit dem Controller kannst Du Deine Optionen auswählen, indem Du den „Ski or Die" Cursor auf eine der vier Kategorien bewegst und Deine Entscheidung mit einem Drücken der A-Taste bestätigst.

Wenn Du nur Skifahren und Dich etwas umsehen willst, wähle GO PRACTICE. Die Spieler können abwechselnd jede der Abfahrten trainieren, die sie auswählen. Wenn Du mit einer Abfahrt fertig bist, drücke die Select-Taste. Sobald sich die Anzeige ändert, wähle mit dem Controller entweder ein „Yes" oder „No". „Yes" läßt Dich die letzte Abfahrt noch einmal wiederholen.

Wählst Du „No", kannst Du eine andere Strecke auswählen. Mit der A-Taste kannst Du Deine Entscheidung bestätigen. Wenn Du das ganze Training abgeschlossen hast, fahre wieder zurück zum Ski Shop. Solltest Du vorhaben, an einem Wettrennen teilzunehmen, mußt Du Dich dafür erst eintragen (Einzelheiten dazu auf Seite 6) und dann die Option GO COMPETE auswählen, bevor Du alles von der Piste und zum Sieg fegst – oder aber den Schmerz des Verlierens kennenlernst. Im COMPETE-Modus spielen die Mitspieler in der Reihenfolge, in der sie sich eingetragen haben.

RODNEY'S HÜHNERSTALL

Ansehen der Punktetabelle

Einschreiben im COMPETE-Modus

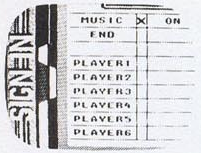
Ernsthafte Alpine Aktivitäten (Höchstpunkte werden gespeichert)

Seichtes Bergrutschen (Punkte werden nicht gespeichert)

SKI SHOP AUSWAHL

Hier noch einmal eine genauere Betrachtung der Optionen im Ski Shop. Aber laß Dir geraten sein, Dich genau an die Anweisungen zu halten, sonst landest Du noch im permanenten Winterschlaf. Bewege den Cursor auf „Player" (Spieler) und drücke die A-Taste. Ein Notizblock erscheint.

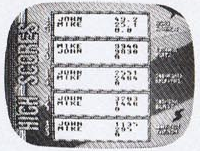
DIE ZEREMONIE DES EINSCHREIBENS



Die Anzeige für das Einschreiben im COMPETE-Modus
Drücke die A-Taste, um den Ton ein- oder auszuschalten. Wenn Du den Cursor nach unten auf END bewegst, dann die A-Taste drückst, kehrst Du in Rodney's Ski Shop zurück. Bewege als nächstes den Cursor nach unten auf „PLAYER 1" (Spieler 1) und drücke die A-Taste. Dadurch erscheint der erste Spieler in der Namen-Anzeige, wo der Name des Spielers eingegeben werden kann. Sobald der Spieler 1 eingetragen ist, wähle END und drücke dann die A-Taste, um zur vorherigen Anzeige zurückzukehren. Drücke als nächstes die A-Taste, um „PLAYER 2" einzutragen. Wiederhole diesen Vorgang so lange, bis alle Spieler eingetragen sind. (Bedenke, daß bis zu sechs Spieler mitmachen können, solange sie sich beim Spielen abwechseln.)

Mitspieler-Liste
Mit dem Controller kann jeder Spieler die Buchstaben seines Namens wählen und den jeweiligen Buchstaben mit der A-Taste bestätigen. Wenn Du einen Fehler gemacht hast, kannst Du den falschen Buchstaben mit einem Drücken der B-Taste wieder löschen. Falls Du einen ganzen Namen wieder löschen willst, wähle mit Hilfe des Cursor „CLR" und drücke die A-Taste.

Du mußt Dich jedes Mal neu eintragen, wenn Du am „Ski or Die"-Rennen teilnehmen willst, weil die Namen immer gelöscht werden, sobald das NES-Gerät ausgeschaltet wird.



Punktetabelle
Dieser illustre Schneeschirm zeigt Dir genau, wer hier die Abhänge mit den heißesten Schwüngen zum Schmelzen bringt. (Wenn Du unter den ersten drei bist, erscheint Dein Name in der Punktetabelle). Du kannst sie anwählen, indem Du den Cursor auf HIGH SCORE SCREEN (Punktetabelle) bewegst und die A-Taste drückst. Sobald Du die fantastischen Punkte betrachtet hast, drücke die A- oder B-Taste, um zu Rodney's Ski Shop zurückzukehren.

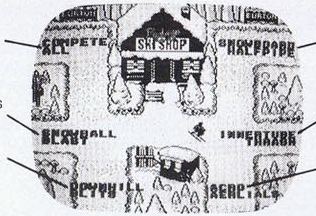
ANMERKUNG: Wenn die Spielzeit eines Spielers vorbei ist, kann der nächste Spieler einen der Controller mit einem Drücken der A- oder B-Taste festlegen, sobald die Aufforderung „Hit Button" (drücke Taste) erscheint. Wenn Du einen Fehler gemacht hast, unterbreche das Spiel und wähle mit der Select-Taste entweder Pause 1 (für Controller 1) oder Pause 2 (für Controller 2). Drücke dann die Start-Taste, um den Controller zu aktivieren.

RODNEY'S WINTER WUNDERLAND

Fege diese gefährliche Abfahrt hinunter, wenn Du an allen fünf Wettbewerben teilnehmen willst. Hier sind keine Nieten gefragt.

Auf dieser Route zum Ruin erwartet alle Skihasen das heißeste Feuer aus kältestem Eis.

Wahnsinns-Vorstellung in 1.000 m Höhe. Das nennt man hohe Einsätze.

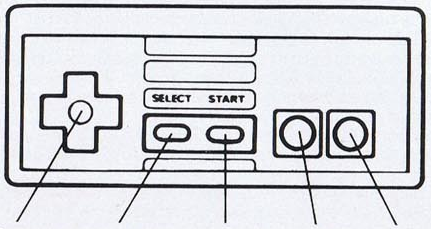


Glatte Snowboards und bösartige Häschen führen auf dieser Piste ins Verderben.

Kopf-an-Kopf geht die Jagd mit höllischen Reifenschläuchen. Ziehe lieber die Notbremse bei diesem Mordsding.

Der Ski-Sprung für wilde Männer. Bei einer zweisteiligen Flugzeit schwebst Du nur so als Held ins Ziel.

Alle Routen der verschiedenen Disziplinen beginnen in der Mitte, beim Ski Shop. Bewege den Skifahrer, der sich vor dem Ski Shop befindet, mit Hilfe des Controllers zu der gewünschten Piste. Drücke dann die A- oder B-Taste, um Ski zu fahren. Wenn Du den Skifahrer zurück zum Ski Shop bewegst, erscheint wieder Rodney auf dem Bildschirm.



Control Button Select-Taste Start-Taste B-Taste A-Taste

Controller – Drücke nach links oder rechts, um die Richtung des Skifahrers zu ändern. Drücke gleichzeitig mit der A- oder B-Taste nach oben, und der Skifahrer wird langsamer. Drücke gleichzeitig mit der A- oder B-Taste nach unten, und der Skifahrer wird schneller.

Select-Taste – Drücke, um den Durchgang zu beenden.

Start-Taste – Drücke, um das Spiel zu unterbrechen. Drücke erneut, um wieder zu starten.

A- oder B-Tasten – Um das Spiel zu beginnen, drücke die A-Taste zu Beginn jeder Spielebene. Wenn eine Disziplin abgeschlossen ist, drücke eine der beiden Tasten und die Punktanzeige erscheint. Drücke sie noch einmal und Du bist wieder in Rodney's Winter Wunderland.

SCHLAGE SIE ALLE IM WETTBEWERB FÜR ALLE

Bewahre lieber Deine Ruhe während Du Dich durch einen Mammut-Marathon mit fünf Disziplinen nacheinander kämpfst. Für jede Disziplin gibt es Punkte – 5 Punkte für den Sieger, 3 Punkte für den zweiten Platz, 1 Punkt für den dritten Platz und 0 Punkte für die Schnecken. Zusammengezählt ergibt sich daraus Dein Gesamtpunktestand für den Wettkampf. Die Punkte, die Du wirklich in einer Disziplin erreichst, erscheinen neben Deinem Namen im Feld „SCORE" (Punkte).

Die Reifen-Abfahrt ist die letzte Disziplin. Wenn Du diese hinter Dich gebracht hast, solltest Du Dir mal die Punktetabelle ansehen, damit Du weißt wer den gesamten Wettkampf gewonnen hat.

ANMERKUNG: Du kannst nicht den COMPETE ALL-MODUS (Wettkampf für alle) wählen, während Du Dich im PRACTICE-Modus (Training) befindest. Du mußt also wieder das Spiel beenden, die Select-Taste drücken und danach die A-Taste. Dann kommst Du zur nächsten Disziplin voran.

AUTOREIFEN-ABFAHRTSPRÜGELEI

Es scheint so als ob Lester (ja, genau der, der Dir schon bei „Skate or Die™", so viel Freude bereitet hat) im letzten Sommer auf der Müllhalde ein paar Schläuche von LKW-Reifen aufgegabelt und diese mit auf die Pisten gebracht hat. Und jetzt will er, daß Du Dich in einen von diesen Reifen setzt und mit ihm ein Abfahrtsrennen veranstaltest. Vor ihm unten anzukommen, ist jedoch nur die Hälfte des Kampfes – dafür braucht man nur einen gut aufgeblasenen Reifen. Die andere Hälfte ist es, zu verhindern, daß der andere die Luft in seinem Reifen behält – und dafür brauchst Du einen handlichen, scharfen Gegenstand.

Wie Du mehr Kilometer aus Deinem Reifen herausholst

Drücke den Controller nach rechts oder links, um den Skifahrer damit in die jeweilige Richtung zu bewegen. Drücke den Controller nach links oder rechts, während Du die A-Taste gedrückt hälst und der Fahrer dreht sich in die gewünschte Richtung. Um Deinen Skifahrer zu beschleunigen, drücke den Controller nach unten. Willst Du seine Stundenkilometer etwas verringern, drücke den Controller nach oben. Und in dem Moment, auf den Du so lange gewartet hast, drücke die B-Taste, um anzugreifen!

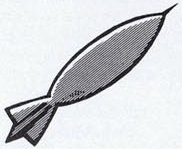
Für jeden Treffer gibt es Bonus-Punkte: 300 für Dich, wenn Du den Reifen des Gegners zum Platzen bringst und 200 für den Gegner, wenn Du in einen Abgrund fällst.

Und da Du jetzt so gut in den Techniken der Reifenabfahrt geschult bist, mache Dich bereit, um gegen Deinen Gegner anzutreten und ihm ein bißchen Leid und Schmerz beizubringen. Yeah!

MIT EINEM VON DIESEN DINGERN KANNST DU DEINEM GEGNER BESTIMMT DIE LUFT RAUSLASSEN

Wenn Du einen von diesen Stechern aufheben willst, brauchst Du nur mit Deinem Reifen darüber zu fahren.

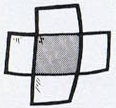
Tafel-Gabel – OK, aber besser für Braten geeignet.



Wurfpfeil – ein ziemlich guter, kleiner Piekser, wenn ich mir erlauben darf, dies selbst zu sagen.

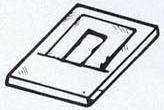
Pfadfinder-Taschenmesser – Das schnitzt Dich schon auf die richtige Größe.

PUMPEN UND FLICKEN VERSCHAFFEN DIR LUFT, FALLEN SCHNAPPEN SIE WEG

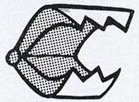


Flicken – Das schnelle Pflaster zwischendurch.

Pumpe – Damit wirst ... Du ... aufgepumpt!



Mausefalle – Die Visitenkarte von Crazy Lester. Wenn Du hineingerätst, bekommt Dein Gegner 50 Punkte.



Bärenfalle – Die mußt Du auf alle Fälle meiden. Wenn Du das nicht schaffst, schaufelt Dein Gegner 100 Punkte ein.

DIE SACHE MIT DEN PUNKTEN

Hilfe holen – Hebe einen Gegenstand auf und gewinne wertvolle Punkte – 25 pro Waffe, 15 für eine Pumpe oder einen Flicken.
Stech-Punkte – Wenn Du mit dem Tafelbesteck einen Schaden anrichtest, erhälst Du 50 Punkte. Ein Treffer mit dem Wurfpfeil ist schnelle 125 Punkte wert. Und wahnsinnige 225 Punkte gehören Dir, wenn Du es schaffst, mit dem Taschenmesser ein Loch zu schneiden.
Catch-Up – 100 Bonus-Punkte für das Überholen eines anderen Spielers (aber schau nicht zurück, um zu sehen, wie ihm der Schnee ins Gesicht bläst.)
Erster über der Ziellinie – 1000 Punkte. Schließlich ist dies ja das hauptsächliche Ziel.

SNOWBOARD HALF PIPE

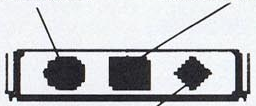
Du stehst auf 1,50 m Snowboard, 1,20 m Schnee und es ist 20 Grad unter Null. Also warum solltest Du Dir nicht die paar Minuten Zeit nehmen, um dieses Rohr mit Deinem akrobatischen Talent umzureißen? Zieh Deine Tricks vom Leder, wenn Du auf dem Boden der Half Pipe bist, wenn Du auf dem Rand oben (rechts oder links) oder wenn Du auf einem der verstreuten Höcker stehst, die ab und zu auftauchen. Hohe Geschwindigkeit bedeutet hohe Punkte (und noch blauere Flecke). Besiege die Punk-Pinguine, aber halte Dich von den Häschen mit den Motor-Werkzeugen fern – ein Sturz kostet Dich 5 Sekunden.

Ach ja, und paß auf die wirren Baumstämme auf. Diese Babies können Dich auch zum Fallen bringen, Junior.

Schiele auf jeden Fall auf die Geschwindigkeitsanzeige.

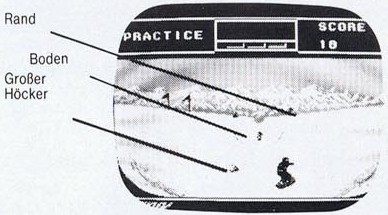
12-Zähne breites Gähnen (Geschwindigkeit 1)

Luftlande-Potential (Geschwindigkeit 2)



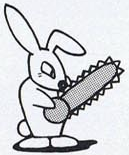
Weit-offene, volle Power-Beschleunigung (Geschwindigkeit 3)

Erhöhe die Geschwindigkeit und fliege durch die Rev-Zonen.



HALTE AUGEN UND OHREN OFFEN UND ACHTE AUF DIESE HALF PIPE ANHÄNGSEL

Punk Pinguin
15 Punkte wert



Häschen mit Motorsäge
Eine Transplantation wert, wenn Du nicht aufpaßt.

Eisinfliktor
Ein paar echte Erfrierungen wert.

EINE SUPER SCHLITTENFAHRT

Wenn Du friedlich in der Half Pipe entlanggleiten willst, drücke den Controller nach rechts oder links. Wenn Dein Skifahrer auf einer Anhebung ist, erhöht sich seine Geschwindigkeit, was Du auf der Geschwindigkeitsanzeige ablesen kannst.

DIE BEWEGUNGEN, DIE DU AUSFÜHREN KANNST, SIND VON DEINER GESCHWINDIGKEIT ABHÄNGIG

Drücke die A-Taste und bewege den Controller in eine dieser Richtungen.

	TUBE	HÖCKER	RAND
Geschwindigkeit 1	5 Pkte 5 Pkte: Sprung Sprung: 5 Pkte Sprung 5 Pkte	10 Pkte 20 Pkte: Rücken-kratzer Vorwärts-flug: 20 Pkte Hoher Sprung 10 Pkte	40 Pkte 30 Pkte: Hand-plant Hand-plant: 30 Pkte Rückw Bogen 40 Pkte
Geschwindigkeit 2	10 Pkte 10 Pkte: Twist Twist: 10 Pkte Sprung 10 Pkte	50 Pkte 50 Pkte: 360 Dreh 360 Dreh: 50 Pkte Rückw Flip 50 Pkte	60 Punkte – Zeit 200 Pkte: Hand-plant Hand-plant: 200 Pkte 360 Rücken-kratzer 225 Pkte
Geschwindigkeit 3	20 Pkte 20 Pkte: Doppel-twist Doppel-twist: 20 Pkte 360 Sprung 20 Pkte	100 Pkte 20 Pkte: Rückwärts Seiten Flip Rückwärts Seiten Flip: 20 Pkte Doppelter Rückwärts Flip 100 Pkte	225 Pkte 250 Pkte: 540 540: 250 Pkte 360 Rücken-kratzer 250 Pkte

ABWECHSLUNG BRINGT LESTERS INNEREIEN WIRKLICH ZUM KOCHEN

Die Punkte in der obigen Tabelle werden nur erworben, wenn Du eine Bewegung das erste Mal ausführst. Und weil niemand Lust hat, langweilige Kunststücke wieder und wieder anzuschauen, gibt Lester Dir nur noch die halbe Punktzahl, wenn Du eine Bewegung in der Half Pipe wiederholst. Aber am Ende eines Durchgangs gibt er Dir auch noch einen Bonus, und wenn Du diesen Bonus haben möchtest, mußt Du so viele Kunststücke ausführen wie nur unmenschlich möglich.

LUFTAKROBATIK

Diese Rampe ist auf Geschwindigkeit ausgerichtet. Und wenn Du Dich seelisch darauf einstellst, erreichst Du auch die nötige Höhe. Dann leg mal los und stürze Dich in die Steigung. Je schneller Du fährst, desto höher kannst Du springen – außerdem kannst Du dann mehr Stunts ausführen. Einfach ausgedrückt: Je mehr Himmel, desto mehr fliegst Du! Drücke die A-Taste, um die Abfahrt zu beginnen. Drücke den Controller schnell nach rechts und links, während Du gleichzeitig entweder die A- oder die B-Taste drückst, bring Deinen Skifahrer dazu hoch, um über den Köpfen und Schultern der Menge zu fliegen (hoffst Du jedenfalls).

SOBALD DU IN DER LUFT BIST, BEWEGE DICH MIT DER SCHWINGUNG.
Du mußt für die meisten Stunts die A-Taste gedrückt halten. Ausgenommen sind nur ein paar. Das Zeitgefühl ist unheimlich wichtig – wenn Du eine Taste mitten in einem Kunststück losläßt, erhälst Du eine schmerzhafte Lektion über die Schwerkraft.

KEINE TASTE

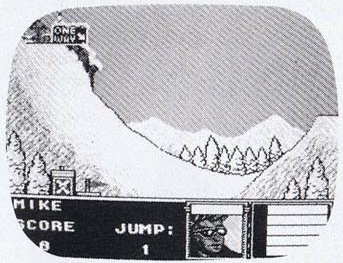
Backflip: Pike
▲ ▼
Backflip: Layout

DRÜCKE DIE A-TASTE

Backflip: Tuck	Spread-Eagle	Moebius Flip
Daffy	◀ ▲ ▼ ▶	Split Jump
Double Backflip	Back-scratch	Moebius Flip

EINWICKELN DER PUNKTRICHTER

Fünf Punktrichter warten an den Seitenlinien darauf, Deine Luftdynamik zu bewerten. Jeder wird Dir zwischen Null (wenn Du wirklich auf die Sch.... fällst) bis Zehn (Höchstleistung) Punkte geben. Das Maximum liegt also bei 50 Punkten pro Sprung. Und diese mögen die Punktrichter besonders:



SCHWIERIGKEIT – Die Stunts in grau (siehe Tabelle) müssen gut trainiert werden. Einer oder zwei davon pro Sprung, beweisen, daß Du kein Verlierer bist.

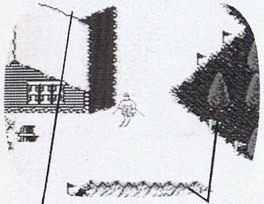
ABWECHSLUNG – Laß die Punktrichter nicht glauben, daß Du ein Zirkusgaul bist, der nur einen Trick kennt. Sie wollen für eine vollständige Vorstellung auch verschiedene, gut ausgeführte Kunststücke sehen.

FLIESSENDE BEWEGUNGEN – Du sollst nicht etwa zeigen, wie grün Du noch hinter den Ohren bist, sondern, wie fließend, Du die verschiedenen Stunts miteinander verbinden kannst – vom Twist zum Split zum Flip usw. ... Kein Stottern, Unterbrechen etc. Alles Klar, Karl??

HALTUNG – Reingelegt.... (Wir erwarten nicht, daß Du das auch noch aufs Parkett legst. Aber denke daran, daß Du im Wettkampf mindestens drei Sprünge brauchst.
ACHTUNG: Drücke nach jedem Sprung die A-Taste.

DER ABFAHRTS-BLITZ BRINGT DICH NOCH MEHR AUS DER RUHE

Laß Dich hineinfallen, der Pulverschnee ist prima. Zeit und Technik sind hier einfach alles. Fege die Pisten hinunter und fliege hinauf in die Ränge der Superpunkte. Stürze kosten Zeit – fahre gegen einen Baum, fünf Sekunden dazu. Und habe keine Angst davor, Deine eigene Piste zu bahnen – Du weißt nie, was sich da alles finden läßt. Wenn Du die ganze Strecke auf den Brettern bleibst (keine Ausrutscher), heimst Du zusätzlich 1000 Punkte ein.



Dach

Klippe (heiße Sache für lange Flüge)

AUF ZUM SPURT, KURT

Die Hauptaufgabe ist es, so schnell wie möglich den Berg hinunterzukommen, aber je mehr Magen-verdrehende Stunts Du unterwegs vom Stapel läßt, desto mehr Punkte heimst Du ein. Drücke die A-Taste, um die Zwei-Minuten-Uhr zu starten bzw. neu zu starten. Drücke den Controller links oder rechts, um Deinen Skifahrer in die gewünschte Richtung zu bewegen. Um zu beschleunigen, drücke den Controller nach unten. Um abzubremsen, drücke den Controller nach oben.

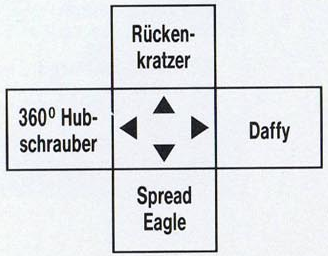
Anmerkung: Diese Steuermöglichkeiten können umgekehrt werden, wenn Du vor dem Spielbeginn mit der B-Taste den „Goofy"-Modus auswählst.

UND AUF ZUR GYMNASTROBATIK

Willst Du springen, halte die A-Taste gedrückt und drücke den Controller in die gewünschte Richtung. Probiere diese Stunts mal an:

Rückenkratzer (Back Scratch) – 50 Punkte
Daffy – 50 Punkte
Spread Eagle – 75 Punkte (Alle Viere von Dir gestreckt)
360° Hubschrauber (Helicopter) – 100 Punkte

Wenn Du unter zwei Minuten durchs Ziel fährst, bekommst Du Bonus-Punkte. Du bekommst auch Bonus-Punkte, wenn Du ein Kunststück ausführst, während Du über ein Schneeloch springst.



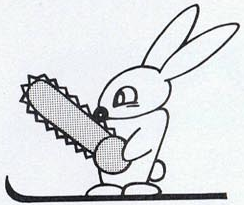
SCHNEEBALL-SCHLACHT

Rodney hat Dir den Auftrag gegeben, die Snacks bis nach dem Dinner zu bewachen. Das einzige Problem dabei ist, daß eine Horde von eisbepackten Iglu-Köpfen ihre Snacks schon jetzt wollen. Und sie kommen von allen Seiten, also solltest Du besser schnell sein. Die Schlacht besteht aus drei Spielebenen und Du solltest so viele von ihnen, wie möglich, ausschalten, ehe Deine Füßchen erfrieren.

Drücke den Controller, um damit zu zielen. Wenn Du die Richtung ändern willst, drücke den Controller während Du gleichzeitig die A-Taste gedrückt hälst. Willst Du schließlich Dein arktisches Schneeball-Arsenal abschießen, drücke die B-Taste.

ZUM WEGPUSTEN (GEGENTEIL VON LIEBHABEN)

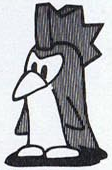
Brats
Ganz nahe – 25 Punkte
Nahe – 50 Punkte
Weiter – 75 Punkte
Ganz, ganz weit – 100 Punkte



Motorsägen-Häschen
Könnte Dich einen Arm und ein Bein kosten – 30 Punkte

Iglu-Köpfe
Kein blubbern – 30 Punkte

Furchtbare Bären
Es ist bärig möglich – 30 Punkte



Punk-Pinguine
Häute den Frack – 50 Punkte

Widerliche Schnee-Viecher
Iiieh! Genug gesagt – 30 Punkte

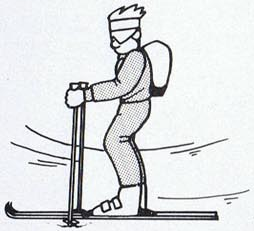
ZUM AUFHEBEN (NEHMEN / NICHT WEGPUSTEN)

Schneeball-Hufen
Munition gibt Dir mehr Drall – Tatsächlich 100 zusätzliche Schneebälle

Schaufel
Einfach ein Muß, wenn Du Dich aus einer Lawine wieder ausgraben willst. Außerdem gewinnst Du damit etwas mehr Zeit dazu.

Stern
Gibt Dir für einen begrenzten Zeitraum Schnellfeuer-Fähigkeiten, ohne daß sich Dein Schneeball-Munitionsdepot leert. Also feure was das Zeug hält.

UNBERÜHRBARE



Skilehrer
Immer aus der Saison. Du verlierst fünfundzwanzig Schneebälle, wenn Du einen von diesen versehentlich oder aus anderen Gründen erwischst.

Im COMPETE-Modus gibt's das Schneeball-Fest
Vergiß die Formalitäten. Im COMPETE-Modus erhalten alle Mitspieler 60 Sekunden, um in dieser Zeit 50 Brats zu erledigen. Wenn Du diese Aufgabe erfüllst, rutschst Du in die Bonus-Schneeball-Zeit.
Gute Schützen: Für jeden Schneeball, den Du am Ende des Durchgangs noch übrig hast, erhälst Du einen zusätzlichen Punkt.

Behandle Dein PALCOM-Spielmodul sorgfältig

- Dieses PALCOM-Modul ist ein Präzisionsgerät mit einem komplexen elektronischen Schaltkreis. Setze es keinen unnötigen Erschütterungen oder extremen Temperaturschwankungen aus. Versuche auf keinen Fall, das Modul zu öffnen oder auseinanderzunehmen.

- Berühre auf keinen Fall die Terminal-Kontakte oder lasse sie mit Wasser in Berührung kommen. Andernfalls wird der Schaltkreis beschädigt.

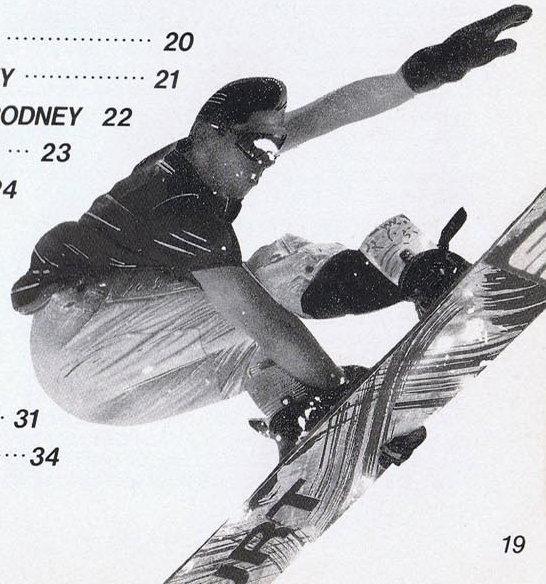
- Achte darauf, daß der Computer immer AUSGESCHALTET ist, wenn Du das Modul in den Computer einlegst oder es herausnimmst.

¡BIENVENIDO AL MUNDO DE PALCOM!

Tienes en tus manos la auténtica versión PALCOM de Ski or Die para tu Nintendo Entertainment System. Lee atentamente el manual de instrucciones antes de lanzarte a las pistas de esqui de Rodney.

INDICE

INTRODUCCION/ COMO EMPEZAR 20
LA TIENDA DE ESQUI DE RODNEY 21
PANTALLAS DE LA TIENDA DE RODNEY 22
LA PISTA DE ESQUI DE RODNEY ... 23
INNER TUBE THRASH 24
COMO ATERRIZAR SOBRE TUS ESQUIES 26
SALTOS 28
DESCENSO CON OBSTACULOS 30
ESQUIVA LAS BOLAS DE NIEVE 31
CUIDA DE TU JUEGO 34



EN LAS PISTAS DE ESQUI

Una vez más, la pista de esqui de Rodney ya está abierta al público. Pero Rod y su grupo de amigos no están dispuestos a permitir que disfrutes de la nieve. Hay grupos de conejos, ping"uinos punkies y temibles osos polares que están deseando derribarte de tus esquies. Pronto desear'as encontrarte en el refugio intercambiando recetas de cocina con un montañero de jersey de lana llamado Gunther.

Pero estos obstáculos representan una mínima parte de lo que te vas a encontrar. Ya que Twisted Lester y su panda están deseando hacerte caer de los esquies en el Inner Tube Thrash. Y si mantienes la suficiente sangre fría, tendrás una oportunidad de impresionar a los jueces en el descenso y los saltos acrobáticos. Así que empieza a encerar tus esquies si es que quieres volver a ver el sol del verano. Ya que puedes lanzarte a la pista, efectuar un descenso acrobático y lanzarte de cabeza al libro de récords... o a la nieve.

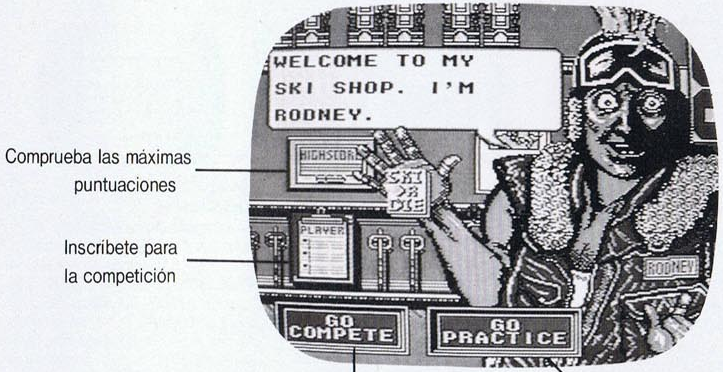
COMO COMENZAR EL DESCENSO

Para comenzar la preparación, pulsa el botón Start cuando estés en la pantalla de título. Una vez que te encuentres dentro de la tienda de esqui de Rodney, podrás decidir entre SIGN IN, GO PRACTICE, GO COMPETE o simplemente ver las máximas puntuaciones. Para seleccionar una opción, utiliza el bloque de control para colocar el cursor en una de las cuatro opciones, y entonces pulsa el botón A para introducir tu elección.

Si sólo quieres divertirte esquiando, selecciona GO PRACTICE. Los esquiadores se turnan para practicar la modalidad que quieran. Cuando hayas practicado lo suficiente, pulsa el botón Select. En el momento en que cambie la pantalla utiliza el bloque de control apra elegir "Yes" o "No". Si eliges "Yes" volverás a la modalidad en que estabas.

"No" te permite seleccionar otra modalidad. Pulsa el botón A para introducir tu elección. Si ya has practicado lo suficiente, vuelve a la tienda de esqui. Si estás decidido a entrar en competición, antes tendrás que registrarte (ver pg.22) y entonces seleccionar la opción GO COMPETE antes de lanzarte a la victoria-o a la agonía de la derrota. En la opción COMPETE, los competidores aparecerán en el orden en que se hayan registrado.

LA TIENDA DE ESQUI DE RODNEY



Comprueba las máximas puntuaciones

Inscríbete para la competición

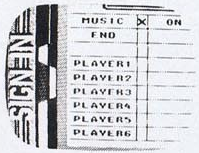
La verdadera competición (se salvan las máximas puntuaciones)

Práctica por pistas secundarias (no se salvan las máximas puntuaciones)

PANTALLAS DE LA TIENDA DE ESQUI

Aqui puedes ver algunas de las pantallas de la tienda de esqui. No olvides seguir las indicaciones si no quieres acabar en unestado de hibernación permanente. Coloca el cursor en "Player" y pulsa el botón A. Aparecerá un signo.

INSCRIPCION



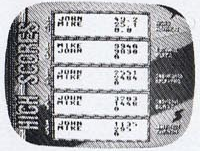
Pantalla de inscripción para la opción COMPETE

Pulsa el botón A para activar o desactivar la música. Si colocas el cursor en END y pulsas el botón A,volverás a la tienda de esqui de Rodney. Entonces coloca el cursor en PLAYER 1 Y PULSA EL BOTÓN A. Esto hará que aparezca el primer jugador en la pantalla de registro 8ver derecha), donde podrá introducir su nombre. Una vez que lo hayas hecho, selecciona END y pulsa el botón A para volver a la pantalla de inscripción. Entonces pulsa el botón A para registrar al PLAYER 2. Continúa hasta haber registrado a todos los jugadores. (No olvides que pueden participar hasta 6 jugadores al mismo tiempo, siempre que vayan alternándose.)

Pantalla de registro

Utiliza el bloque de control para seleccionar las letras del nombre y pulsa el botón A para introducir una letra. Si cometes un error, pulsa el botón B para anular la letra incorrecta. Si quieres anular todo un nombre, utiliza el cursor para seleccionar CLR y pulsa el botón A.

Tendrás que inscribirte cada vez que entres en la opción COMPETE, ya que los nombres se borran al apagar la consola.



Pantalla de máximas puntuaciones

Esta pantalla te dirá quien es el mejor sobre la pista. (Si acabas entre los tres primeros tu nombre y puntuación aparecerán en el tablero). Coloca el cursor en HIGH SCORE SCREEN y pulsa el botón A. Pulsa los botones A o B una vez que hayas comprobado las puntuaciones para volver a la tienda de esqui de Rodney.

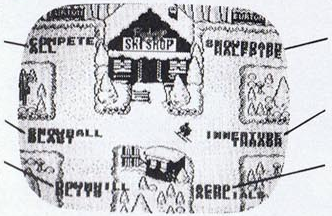
NOTA: Cuando haya terminado el turno de un jugador, el siguiente jugador puede activarse pulsando los botones A o B cuando aparezca el mensaje "Hit Button". Si cometes un error para el juego, utiliza el botón Select para elegir entre Pause 1 (para el control 1) o Pause 2 (para el control 2). Entonces pulsa el botón Start para activar el control.

LA PISTA DE ESQUI DE RODNEY

Deslizate por esta peligrosa pista para participar en las cinco competiciones. Los lentos no tienen nada que hacer aqui.

Un suelo de nieve helada aguarda a todos los que quieran comenzar este descenso.

Una cumbre situada a 3.000 pies de altura. Esto es esqui de altura.

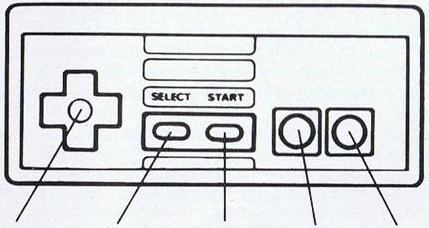


Pistas de descenso rápido y feroces animales se interponen en tu camino hacia el éxito.

Un verdadero descenso a los infiernos. ¡Será mejor que te hagas con una buena protección contra los porrazos!

Un salto de esqui digno de un loco. Inténtalo y comienza tu camino hacia la gloria.

Todas las pistas de competición comienzan en la tienda de esqui situada en el centro. Coloca al esquiador que se encuentra en la puerta de la tienda en la pista deseada pulsando el bloque de control, Entonces pulsa los botones A o B para comenzar a esquiar. Si vuelves a colocar al esquiador en la puerta de la tienda, la pantalla volverá a Rodney.



Bloque de control Pulsa los brazos izquierdo o derecho para cambiar la trayectoria del esquiador. Pulsa el brazo superior junto con los botones A o B y el esquiador reducirá la velocidad. Pulsa el brazo inferior junto con los botones A y B el esquiador aumentará la velocidad.

Botón Select Púlsalo para finalizar la competición.

Botón Start Púlsalo para detener el juego. Vuelve a pulsarlo para retomar el juego.

Botónes A y B Para comenzar a jugar, pulsa el botón A al principio de cada nivel. Cuando hayas finalizado uno, pulsa cualquiera de los botones y aparecerá la pantalla de puntuación. Vuelve a pulsarlo para pasar a la pista de esqui de Rodney.

VENCELOS A TODOS EN LA COMPETICIÓN

Mantén la sangre fría mientras participas en un maratón de 5 pistas, una tras otra. La puntuación que consigas dependerá del puesto en el que acabes-5 puntos para el vencedor, 3 para el segundo, 1 para el tercero y 0 para los demás. Sumados, constitutirán tu puntuación acumulativa para la competición. Los puntos que consigas aparecerán junto a tu nombre bajo el epígrafe SCORE.

El Inner Tube Trash es la última competición. Una vez que la hayas completado, comprueba las puntuaciones para ver quién consiguió la mayor puntuación acumulativa.

NOTA: No podrás seleccionar COMPETE ALL si te encuentras en la opción PRACTICE. Una vez más, para finalizar el juego, pulsa el botón Select y después el botón A, y pasarás a la siguiente competición.

INNER TUBE TRASH

Parece que Lester (nuestro viejo conocido de Skate or Die™)encontró unas viejas cámaras de aire en un garaje este verano y las llevó a las pistas de esquí. Ahora quiere que las utilices para efectuar una bajada mortífera. La mitad de la competición consiste en llegar al pie de la colina antes que el rival-para lo que necesitarás unas buenas cámaras. La otra mitad es intentar que el rival no acabe la carrera en pie-para lo que necesitarás un objeto punzante.

COMO CONSEGUIR MAS VELOCIDAD DE LAS CAMARAS

Pulsa los brazos izquierdo o derecho del bloque de control para hacer que el esquiador avance en esa dirección. Si lo pulsas junto con el botón A, el esquiador se lanzará en esa dirección. Para aumentar la velocidad, pulsa el brazo inferior. Para reducirla, pulsa el brazo superior. Y, el momento que habías estado esperando, ¡pulsa el botón B para atacar!

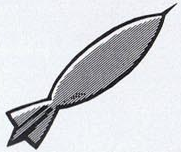
Hay puntos de bonificación para el vencedor-300 para ti si acabas con tu adversario, y 200 para tu adversario si tú caes al valle.

Así que, ya que estás versado en las técnicas de la competición, prepárate para enfrentarte a tu adversario y acabar con él. ¡Yeah!

ES FACIL HACER ESTALLAR LA CAMARA CON ALGUNO DE ESTOS OBJETOS

Para coger uno de ellos, simplemente,pasa por encima con tú cámara de aire.

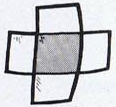
Tenedor OK-pero es apropiado para los más valiente.



Dardo-Da muy buen resultado, te lo digo yo.

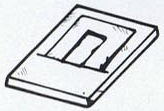
Navaja de explorador-te reducirá a la mitad.

OBJETOS Y PARCHES QUE TE DAN AIRE, TRAMPAS QUE TE LO QUITAN

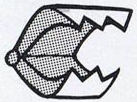


Parche-El remedio más rápido.

Bomba de aire-¡Te "bombeará" hasta lo más alto!



Ratonera-Con el sello personal de Leste. Si caes en ella, tu adversario conseguirá 50 puntos.



Cepo-Evítalo como sea. Si no lo haces, tu adversario conseguirá 100 puntos.

PUNTUACION

Conseguir ayuda Coge un objeto y consigue valiosos puntos-25 por arma, 15 por parche y objeto.

Puntos por pinchazo Si agujereas la cámara del adversario con el tenedor conseguirás 50 puntos. Si lo haces con el dardo conseguirás 125. Y si lo haces con la navaja conseguirás 225 puntos.

Pasar a otro jugador Conseguirás una bonificación de 100 puntos por pasar a otro jugador. (Pero no te vuelvas para ver como muerde la nieve.)

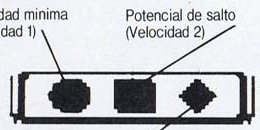
El primero en cruzar la linea de meta 1.000 puntos. Después de todo, de eso se trata.

SNOWBOARD HALF PIPE

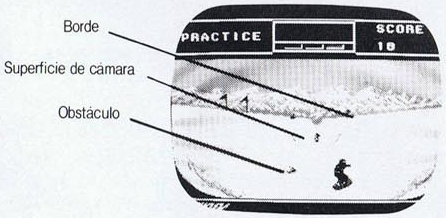
Tienes unos esquies que miden 5 pies, 48 pulgadas de nieve y una temperatura de 20 grados bajo cero. @ De modo que por qué no te lanzas a la aventura? Cuanto más rápido vayas mayor será la puntuación (y también los cardenales). Arrolla a los pingüinos punkies, pero aléjate de los conejitos-una caída te costará 5 segundos.

Y por cierto, ten cuidado con los leños. Pueden lanzarte hacia cualquier parte.

INDICADOR DE VELOCIDAD

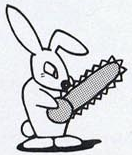


AUMENTA LA VELOCIDAD Y ATRAVIESA LAS AREAS DE MAYOR VELOCIDAD



TEN CUIDADO CON LOS SIGUIENTES PERSONAJES CHERS

Pingüino Punkie
Vale 15 puntos



Conejito
Te costrá un transplante de cara si no tienes cuidado.

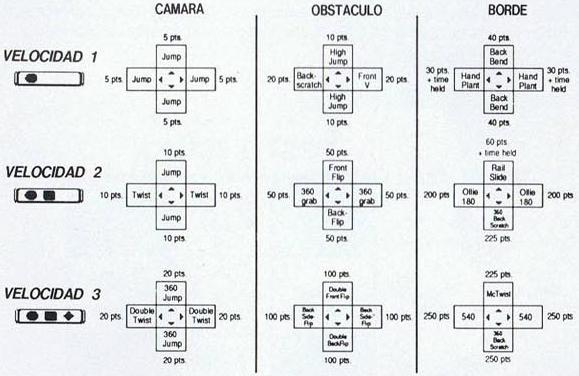
Leño
Te darás un buen golpe contra el suelo.

EFECTUA UNA SUPER BAJADA

Para esquiar pacíficamente, pulsa los brazos izquierdo o derecho del bloque de control. Si tu esquiador se encuentra en una zona inclinada, su velocidad aumentará, lo que se reflejará en el indicador de velocidad.

LOS MOVIMIENTOS QUE PUEDES EFECTUAR DEPENDEN DE TU VELOCIDAD

Mantén pulsado el botón A y pulsa el bloque de control en cualquiera de estas direcciones.



LA VARIEDAD ES LO QUE LE GUSTA A LESTER

Los puntos que se indican en la tabla sólo se consiguen la primera vez que ejecutas un movimiento. Como a nadie le interesa seguir viendo el mismo movimiento una y otra vez, Lester sólo te dará la mitad de los puntos cada vez que repitas un movimiento. Pero también te proporcionará una bonificación al final del recorrido, y, si quieres conseguirlo, será mejor que varies tus movimientos todo lo que puedas.

SALTOS

Esta rampa está construida pensando en la velocida. Y, si quieres, podrás conseguir una gran altitud. Cuanto más rápido vayas, más alto saltarás-y más acrobáticos resultrán tus saltos. Pulsa el botón A para comenzar el descenso. Si pulsas rápidamente los brazos izquierdo y derecho del bloque de control mientras pulsas el botón A o el B, tu esquiador efectuará un salto que le hará sobresalir de la multitud (¡ojalá!).

Una vez que te encuentres en el aire, muévete con agilidad.
Tendrás que mantener pulsado el botón A para ejecutar las acrobacias, excepto para un par de ellas. La cronometración es esencial-si sueltas el botón en medio de una acrobacia, aprenderás una dolorosa lección sobre la gravedad.

SIN BOTON

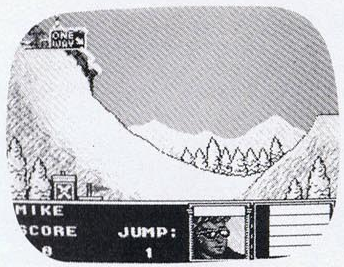
Backflip: Pike
▲ ▼
Backflip: Layout

PULSA EL BOTON A

Backflip: Tuck	Spread-Eagle	Moebius Flip
Daffy	◀ ▲ ▼ ▶	Split Jump
Double Backflip	Back-scratch	Moebius Flip

EL JURADO

Hay cinco jueces que calificarán tus saltos. Cada uno te dará una puntuación entre 0 (5si te das un buen gope!) y 10.0 (el salto perfecto). La máxima puntuación que puedes conseguir es de 50 puntos por salto. Aqui tienes lo que va a puntuar los jueces:



DIFICULTAD Los movimientos en gris (ver diagrama) necesitan mucha práctica. Uno o dos por salto demostrarán que no eres nada malo.

VARIEDAD No dejes que los jueces piensen que sólo sabes hacer una cosa. Quieren ver una selección de movimientos bien ejecutados que constituyan una actuación completa.

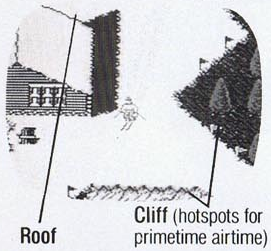
FLUIDEZ No sólo demostrarás tu rapidez de reflejos, sino también la facilidad con la que puedes pasar de un estilo a otro. No te detengas al cambiar de estilo, ¿eh?

EQUILIBRIO Estaba bromeando. (No esperamos que tengas ninguna dificultad con ello.) Pero recuerda, tendrás un total de tres saltos cuando estés en competición.

Recuerda: Pulsa el botón A después de cada salto.

EL DOWNHILL BLITZ

En este descenso el tiempo y la técnica lo son todo. Efectúa un descenso espectacular para conseguir una mayor puntuación. Si chocas perderás tiempo-si te estrellas contra un árbol perderás 5 segundos. Y no tengas miedo en ocupar varias pistas a la vez-nunca sabes lo que te puedes encontrar. Manténte en los esquies durante toda la bajada (sin resbalones), y conseguirás 1.000 puntos.



LOGRA UNA BUENA CRONOMETRACION

La idea principal es efectuar el descenso tan rápido como puedas, pero cuantas más acrobacias ejecutes en la bajada, mayor será la puntuación que consigas. Pulsa el botón A para hacer que comience el tiempo de 2 minutos. Pulsa los brazos izquierdo o derecho del bloque de control para que el esquiador se mueva en la dirección deseada. Para aumentar la velocidad, pulsa el brazo inferior, y para disminuirla, pulsa el brazo superior.

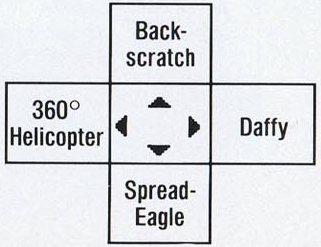
NOTA: Las direcciones indicadas arriba pueden darse la vuelta seleccionando la opción "Goofy" con el botón B antes de comenzar a jugar.

HAZ ALGUNOS EJERCICIOS

Para saltar, mantén pulsado el botón A y pulsa el bloque de control en la dirección deseada. Intenta los siguientes:

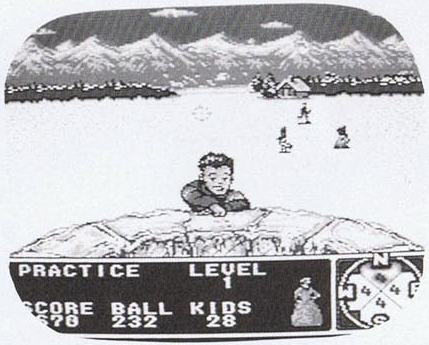
Back Scratch-50 puntos
Daffy-50 puntos
Spread Eagle-75 puntos
Helicóptero de 360° -100 puntos

Si lo efectúas en menos de dos minutos, obtendrás puntos de bonificación. También obtendrás bonificaciones si efectúas alguna acrobacia mientras saltas sobre un agujero de nieve.



ESQUIVA LAS BOLAS DE NIEVE

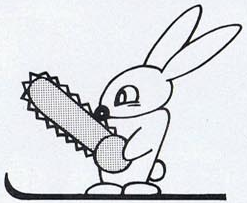
Rodney te está reservando como postre. El único problema es un grupo de esquimales que quieren acabar contigo ahora. Y van a aparecer por todos los lados, así que será mejor que te muevas rápido. Supone una dificultad del nivel tres, de modo que atácales antes de que las bolas de nieve te congelen los pies.



Pulsa el bloque de control para apuntar. Si quieres cambiar de direcciób, pulsa el bloque de control mientras mantienes pulsado el botón A, Finalmente, para arrojar una bola de nieve, pulsa el botón B.

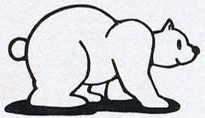
PERSONAJES QUE DEBERIAS ESQUIVAR

Gamberros
Muy cercanos 25 puntos
Cercanos 50 puntos
Alejados 75 puntos
Muy, muy alejados 100 puntos

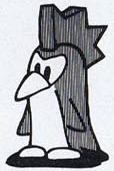


Conejitos
Podrían costarte un brazo
y una pierna 30 puntos

Esquimales
No son ninguna broma 30 puntos



Osos polares
Es posible acabar con
ellos 30 puntos



Pingüinos punkies
Resultan algo peligrosos 50 puntos

**Abominable hombre
de las nieves**
¡EEEK! 30 puntos

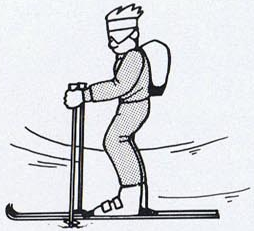
OBJETOS

Bolas de nieve
Una gran munición
100 bolas
de nieve

Pala
La necesitarás para salir de las
avalanchas. También te proporcionará
cierto tiempo extra.

Estrella
Te da la posibilidad de
disparar más rápido durante
un cierto periodo de tiempo
sin que se reduzca tu arsenal
de bolas de nieve. Así que
dispara todo lo que quieras.

INTOCABLES



Instructor de esqui
Siempre fuera de temporada. Perderás 25
bolas de nieve si le das con una,
accidentalmente o no.

Dispara en la opción COMPETE
Olvida la buena educación. En la opción COMPETE tú y tus
amigos disponéis de 60 segundos para acabar con 50
gamberros. Lleva a cabo esta misión y pasarás a la opción de
bonificación. Para los que tengan buena puntería : tendréis 1
punto más por cada bola de nieve que os quede al final.

CUIDA DE TU JUEGO

- Este cartucho es un aparato de precisión con complejos circuitos electrónicos. No lo sometas a golpes o temperaturas extremas. No intentes abrirlo o desmontarlo.
- No toques las conexiones ni dejes que se humedezcan, ya que podría dañarse el circuito.
- Asegúrate de que la consola esté apagada antes de meter o sacar un cartucho.

Deutsch

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Español

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imàgenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

PALCOM™
SOFTWARE

SKI OR DIE™ AND SKATE OR DIE™ ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS.
©1990 ELECTRONIC ARTS. ALL RIGHTS RESERVED.
PALCOM SOFTWARE IS A TRADEMARK OF FALCOM SOFTWARE LIMITED.
©1991 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan